Георгий Аммон

СПУТНИК ЮНГИ

PHOTOS BY ANDREY G AKA DONUT190

ЮНЫЙ МОРЯК!

Ты, конечно, хочешь стать командиром настоящего боевого корабля? Смело ходить в океаны и побеждать врага?

Путь к командирскому мостику нелёгок, но увлекателен. Для этого надо закончить школу, поступить в Высшее Военно-Морское училище, выпускники которого лейтенантами начинают службу на кораблях Военно-Морского Флота. Самые лучшие офицеры, отлично знающие военно-морское дело, сильные, смелые и энергичные, через несколько лет становятся командирами кораблей.

А пока, играя в эту игру, ты узнаешь многое из того, что необходимо знать военному моряку, и, придя на любой корабль, уже не будешь «салагой» — так матросы называют ничего не знающих новичков.

Итак, читай, смотри в оба и запоминай. Путь к командирскому мостику начался!

ЮНГА

Чтобы стать командиром, нужно знать всё на корабле и в море, уметь делать все корабельные дела. Поэтому сначала ты будешь учеником матроса, по-корабельному — юнгой.

На тебе настоящая матросская форма: чёрные брюки с острой складкой, бушлат с золотыми пуговицами, под ним — тёмно-синяя фланелевка — суконная рубашка с разрезом на груди, синий форменный воротник с тремя белыми полосками по краям, полосатая бело-синяя тельняшка — «морская душа». У тебя широкий кожаный ремень с сияющей бляхой и, главное, бескозырка с летящими по ветру ленточками... Правда, здорово? Недаром наша военно-морская форма считается самой удобной и красивой в мире.

А почему на всех пуговицах, на концах лент и на бля-

хе у матросов изображены якоря? У курсантов училищ — якоря на пуговицах, у мичманов, офицеров и адмиралов тоже есть якоря! Якорь — это главный символ флота. Якорь означает надежность моряков, их верность Родине.

Но почему же именно якорь? Якорь есть у любого корабля. Когда остановлены главные двигатели, корабль сразу же понесёт по ветру и по течению. А кораблю необходимо надёжно стоять на месте, там, где это безопасно. Иначе его может навалить на другой корабль или посадить на мель, и произойдёт авария, поломка корабля!

Чтобы стать на якорь, командир корабля командует: «Отдать правый (или левый) якорь!» Боцман с бака, так называется носовая часть корабля, отвечает: «Есть отдать правый якорь. Прочь от правой якорь-цепи. Отдать стопора!» Матросы отбегают от якорь-цепи, иначе освобождённая от стопоров тяжеленная цепь может покалечить зазевавшегося. Матросы быстро освобождают якорную цепь от стопоров, и якорь, поднимая брызги, стремительно падает в воду. Вслед за ним, высекая искры, змеёй летит якорная цепь, соединяющая корабль с якорем. И боцман докладывает: «Якорь отдан!»

Корабль стоит на якоре (рис. 1). Тогда с мостика командуют: «Гюйс поднять, флаг перенести!»

Гюйс — красный флаг со звездой, он поднимается на носу корабля, на гюйсштоке (рис. 2). Гюйс, или крепостной флаг, означает, что это стоит советский боевой корабль 1 или 2 ранга, неприступная крепость, частица нашей Родины. А на корме, на флагштоке, поднимается Военно-морской флаг (рис. 3). Одновременно спускается Военно-морской флаг, который в море был высоко поднят над кораблём на гафеле грот-мачты. Это вторая мачта корабля, считая от носа. Если же у корабля только одна мачта — фок-мачта, то флаг в море развевается на ней.

«Военно-морской флаг Союза ССР, поднятый на корабле Военно-Морского Флота, является знаменем корабля. Корабли Военно-Морского Флота Союза ССР ни при каких обстоятельствах не спускают своего флага перед противником, предпочитая гибель сдаче врагам Советского Союза» — написано в Корабельном уставе ВМФ СССР.

Если в бою сбит флаг, его нужно немедленно поднять, чтобы враг и подумать не мог о сдаче корабля в плен. Если же и мачты сбиты, флаг поднимают на любом видном месте. Корабль неотделим от флага. Он рождается и умирает с флагом. Весь экипаж бережёт флаг своего корабля. Запомни это, юнга! Кроме флага на любом боевом корабле, когда он в кампании, то есть готов в любое время выйти в море и вести бой, высоко на мачте постоянно поднят узкий красный вымпел с двумя длинными косицами (рис. 4).

Если же на корабль прибыл командующий флотом, на мачте поднимается его флаг (рис. 5). А у Главнокомандующего всем Военно-Морским Флотом Советского Союза—флаг с гербом Советского Союза.

За выдающиеся победы в боях с врагами и особое мужество экипажа корабли-герои награждаются Гвардейским военно-морским флагом. Такой флаг носят крейсер «Варяг», подводная лодка «Красногвардеец» и другие гвардейские корабли. А в нашей игре — это награда победителю.

Вот стоит у причала корабль. Смело поднимайся по трапу. Так называются все лестницы на корабле. Не забудь, входя на корабль и сходя с него, отдать честь Военно-морскому флагу, приложив правую руку к бескозырке и глядя на флаг. Уважай корабельный флаг, юный моряк! Флаг — символ нашей Родины, боевое знамя корабля, память о славных победах нашего Военно-Морского Флота. А корабль — дом моряков. Отдавая честь флагу, ты приветствуешь всех моряков корабля.

Есть и другие флаги. На рис. 47 — флаг пограничных кораблей, на рис. 48 — флаг вспомогательных судов.

На палубе у трапа вахтенный офицер. Он следит за морским порядком, безопасностью и охраной корабля. Это очень важный пост. У офицера на поясе морской кортик, а на рукаве бело-красная повязка. Такие повязки носят все вахтенные на корабле.

На погонах у офицера один просвет и две маленькие звезды, на рукавах — нашивки: средняя и узкая. Ты должен обратиться к нему по воинскому званию. А какое у него звание? Посмотри на рис. 6. На нём погоны и нашивки мичмана, лейтенанта и старшего лейтенанта (три звёздочки).

На рис. 7 изображены погоны и нашивки капитана-лейтенанта (четыре звёздочки), капитана 3 ранга (одна звезда) и капитана 2 ранга (две звезды).

На рис. 8 изображены погоны и нашивки капитана 1 ранга (три звезды), контр-адмирала (одна большая звезда и вице-адмирала (две большие звезды).

На рис. 9 изображены погоны и нашивки адмирала (три большие звезды), адмирала флота и адмирала флота Советского Союза (с гербом СССР) (рис. 46).

Теперь приложи руку к бескозырке и скажи громко и ясно, иначе тебя не услышат из-за шума механизмов: «Товарищ лейтенант, юнга Петров прибыл на корабль для прохождения службы!»

Вахтенный офицер отвечает: «Юнга Петров, идите к боцману». Приложи руку к бескозырке, отвечай: «Есть!» и, повернувшись кругом, беги к боцману. На корабле все приказания исполняются быстро, бегом. Беги, но не споткнись, — на корабле много выступов. Матросы так знают свой корабль, что в полной темноте найдут любой переключатель, клапан, люк.

Чтобы не столкнуться друг с другом, матросам по сигналу тревоги надо бежать в сторону носа корабля по правому борту, а к корме — по левому.

БОЦМАН

Главный боцман на корабле по званию мичман. Обратись к нему, и пусть тебя не смущает, что он суров на вид. Он очень добрый и рад, что пришёл новый юнга. Не отставай, боцман уже пошёл по кораблю. Он рассказывает, а ты смотри и запоминай. Иначе пошлёт тебя какой-нибудь шутник на самый верх мачты — клотик чай пить, или на бак-нос корабля — туман шваброй разгонять, или... А ты, оказывается, уже всё знаешь! Удивятся матросы и поймут, что ты настоящий моряк.

Смотри, вот швартовое устройство (рис. 10). На палубе — прочные чугунные тумбы — кнехты, а на причале — пал. Матрос ловко метает на причал тонкую верёвку — «бросательный» с тяжестью на конце. Там его ловят. На корабле к «бросательному» привязывают ко-

нец стального троса — «швартова» и «травят» — сматывают его с большой катушки — вьюшки. С берега «бросательный» тянут к себе — «выбирают», а за ним тянется швартов. Потом оба конца швартова привязывают — «крепят» за кнехты и за пал. И корабль «ошвартован» у причала.

Шлюпки бывают разного размера. Самая маленькая шлюпка — «тузик» (рис. 11). В ней один человек гребёт двумя вёслами. В «двойке» (рис. 12) тоже два весла, но двое гребцов и рулевой. В «четвёрке» — четыре гребца (рис. 13). В «шестёрке», или иначе в шестивёсельном яле, сидят шесть гребцов и командир шлюпки. «Шестёрка» есть почти на любом корабле. На «шестёрках» устраиваются спортивные соревнования — шлюпочные гонки (рис. 14).

Самая большая корабельная шлюпка — баркас. На баркасе 16 — 20 вёсел. Столько же гребцов. Есть и мотор. На баркасах, как и на катерах, перевозят грузы и людей (рис. 15). Теперь боцман научит тебя вязать морские узлы. Они быстро завязываются и развязываются, но сами не распускаются.

Прямой узел служит для соединения двух тросов («концов») одинаковой толщины. Из одного конца делают простую петлю и через неё пропускают второй («ходовой») конец, как показывает стрелка. Потом берут оба конца троса и тянут в разные стороны. Узел готов. Бери шнурки и попробуй его завязать (рис. 16).

Рифовый узел применяется тогда, когда узел требуется быстро развязать. Например, на парусах. Он вяжется как прямой, но в последний раз ходовой конец пропускается петлёй (рис. 17). Если потянуть за конец этой петли, как показывает стрелка, — узел распустится!

Узел «простой штык» удобен для крепления швартовов к рымам — кольцам причала (рис. 18).

Хитроумных морских узлов много, каждый имеет своё назначение. Запомни пока эти. Пригодятся.

СИГНАЛЬЩИК

Самый верхний мостик на корабле — сигнальный. С него как на ладони виден весь корабль и море вокруг. На нём несут вахту матросы-сигнальщики. Они — глаза корабля. Сигнальщики должны первыми увидеть опасность, разобрать сигнал, адресованный на корабль, быстро и правильно ответить.

На сигнальном мостике установлены прожектор, сигнальный фонарь и сетка с флагами, похожая на соты. С реи, укреплённой поперёк мачты, спускаются тонкие плетёные верёвки — фалы. На них сигнальщики поднимают сигнальные флаги.

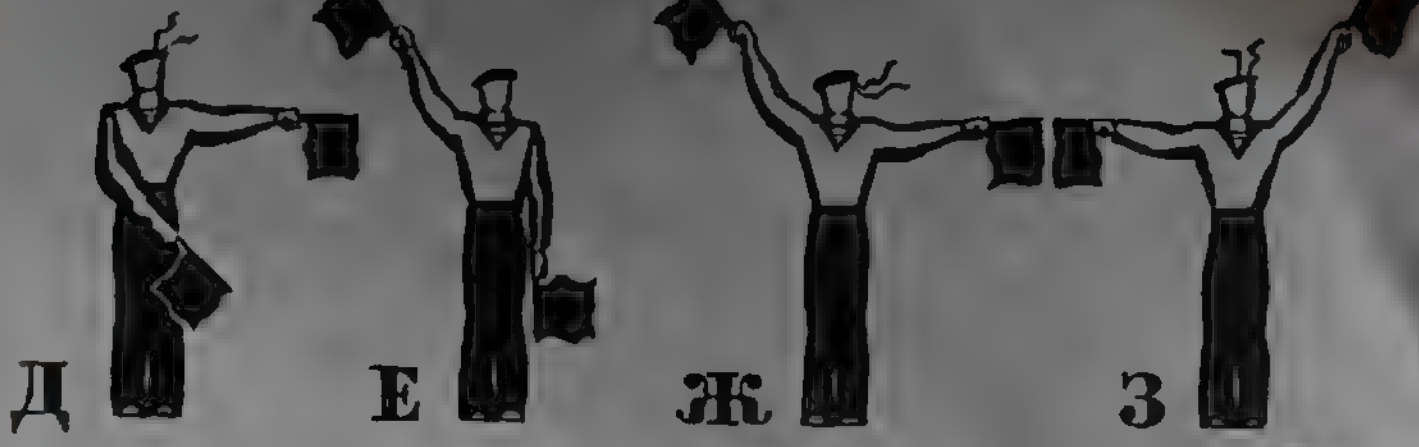
Рисунок 19 — флаг «А».

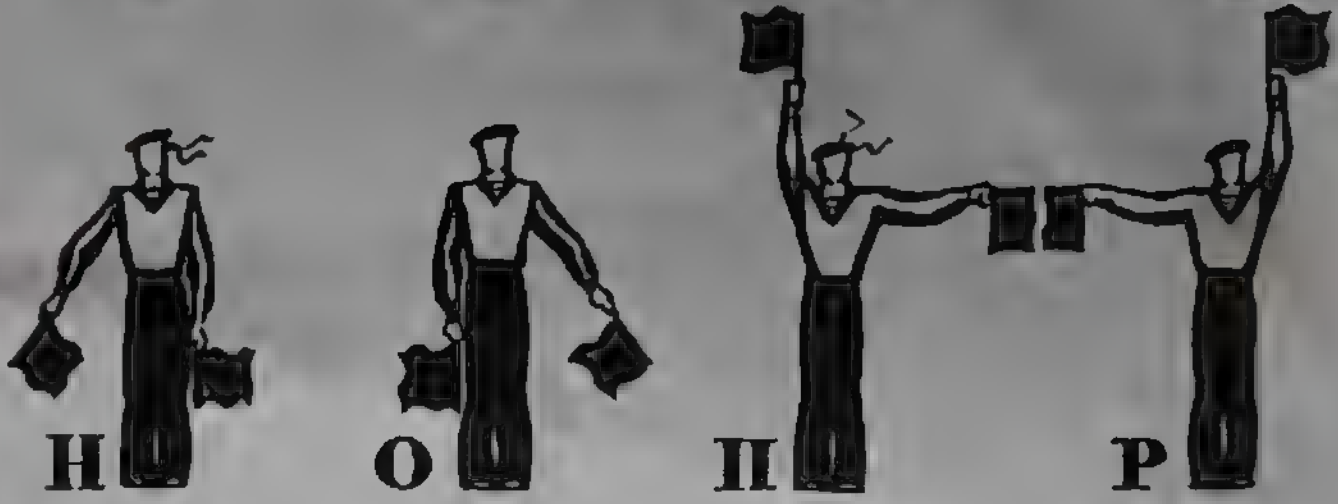
Рисунок 20 — флаг «Б». Он означает: «Сняться с якоря. Дать ход».

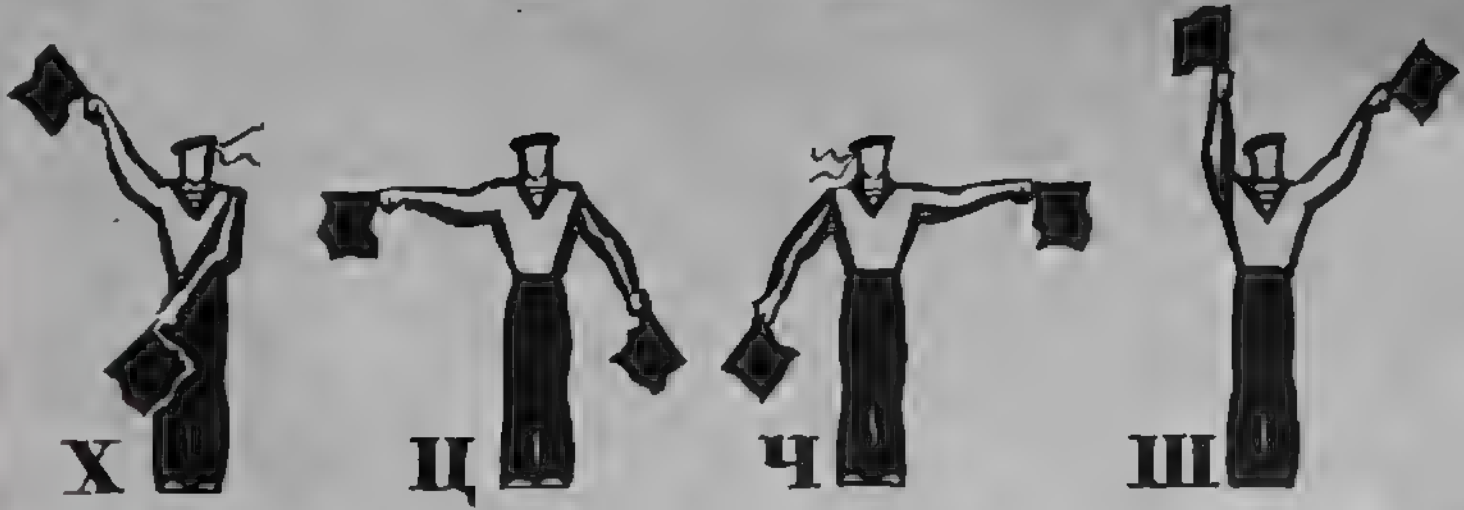
Рисунок 21 — флаг «В».

Рисунок 22 — флаг «Д». Он означает: «Да, согласен». Если на корабле поднят та-

А
Б
В
Г
ИЙ
К
Л
М
С
Т
У
Ф
Щ
ЪЬ
Ы
Ю







Семафорная азбука

кой флаг, к его борту можно подходить.

Рисунок 23 — флаг «З». Он означает: «Задний ход».

Рисунок 24 — флаг «Л» — «Поворот влево».

Рисунок 25 — флаг «М» — «Малый ход».

Рисунок 26 — флаг «Н» — «Гружу боезапас».

Рисунок 27 — флаг «П» — «Поворот вправо».

Запомни, что означают эти флаги, они необходимы для игры. Настоящие моряки должны знать всю морскую семафорную азбуку. После игры повтори буквы, взяв красные флажки. Флажки сделай сам из листочков красной бумаги, приложенных к игре. Руки держи, как сигнальщик, нарисованный на картинке в середине книжки. Но пока не спеши. Когда же ты станешь настоящим флотским сигнальщиком, то флажки у тебя будут летать, как птицы!

РУЛЕВОЙ

Рулевого ты найдёшь в рубке на ходовом мостике. Это его боевой пост. Рулевой — помощник штурмана и командира корабля. По их командам он управляет рулём.

На ходовом мостике находится главный командный пункт корабля. Отсюда командир корабля управляет манёврами корабля в море, руководит боем. В море командир редко покидает мостик, ведь он отвечает за безопасность корабля, за жизнь моряков, за успех боя!

На ходу корабля на мостике находятся вахтенный офицер и рулевой, часто бывает штурман, который делает расчёты по управлению кораблём.

Посредине рубки — штурвал. С его помощью рулевой поворачивает корабль. Перед штурвалом на секторе с делениями — стрелка, кото-

рая показывает, в каком положении находится руль за кормой корабля. Когда стрелка посередине — руль прямо. Стрелка справа — значит, и руль справа. А когда темно, положение руля показывают лампочки. Горит зелёная — руль справа. Светится красная — руль слева. Зажглась белая — значит, руль стоит прямо.

Перед штурвалом — компас. Его круглая картушка (рис. 28) показывает, на каком курсе находится корабль. На картушке нанесены главные деления сторон света — север, юг, запад, восток — и более мелкие — градусы, от 0 до 360. Ноль всегда смотрит на север. Повернулся корабль, а картушка в прежнем положении.

Для передачи в машинное отделение команд об изменении скорости хода, в рубке есть машинный телеграф (рис. 29) с рукоятками, по одной на каждую машину. Под рукоятками надписи-команды.

Передвинет командир корабля рукоятку на «малый ход вперёд», в машинном отделении сразу звякнет звонок и стрелка укажет на ту же команду: «Малый вперёд!»

Вахтенный машинист переводит рукоятку своего телеграфа на «малый вперёд» и даёт ход машине. Начинает вращаться гребной винт, гонит от себя воду и толкает корабль вперёд.

Чтобы корабль двигался в нужном направлении, по курсу, назначенному командиром корабля, рулевому подаются команды.

Для небольшого поворота корабля вправо, командуют: «Право руля!» Рулевой отвечает: «Есть, право руля» и одновременно вращает колесо штурвала вправо, пока руль за кормой корабля, с помощью передачи и рулевой машины, не отклонится вправо. При этом нос корабля начинает идти вправо. Значит, корабль поворачивает вправо.

Если нужно быстро сделать крутой поворот, руле-

вому подаётся команда: «Право (или лево) на борт!» Тогда штурвал быстро вращается до упора вправо — руль перекладывается в крайнее правое положение, и корабль стремительно «катится» вправо.

Так делают повороты на обратный курс, уклоняются от падающих на корабль бомб — маневрируют в бою.

Рулевой должен быстро и правильно выполнять команды, тогда корабль будет неуязвим для врага.

Когда корабль лёг на боевой курс, рулевой докладывает: «На румбе». А командир корабля приказывает: «Так держать!» «Есть так держать!», — отвечает рулевой. Теперь дело рулевого — точно удерживать корабль на курсе, борясь с боковым ветром или сильным течением, не обращая внимания на удары беснующихся волн, на дикую качку. И если даже рулевой ранен, он крепко держит в руках штурвал, пока не сдаст вахту на руле другому матросу.

В море корабль подстерегает множество разных подводных опасностей. Они обозначаются на путевых картах. Есть они и на нашей карте боевого похода. И штурман прокладывает курс, минуя опасности. Но иногда требуется пройти рядом с мелью, поэтому нужно знать наизусть, какими знаками она ограждается в море. Вокруг мели с четырёх сторон устанавливают на якорях большие разноцветные бочки — буи. Ночью на решётчатой надстройке буя горит огонь, и моряки видят, где опасность.

Как же обойти мель? Куда повернуть корабль?

Вот северный буй (рис. 30), он красный, как зимой лицо от мороза. Ночью на нём мигает красный огонь. Северный буй говорит моряку: «Оставь меня к северу!»

С другой стороны мели покачивается на волне южный буй (рис. 31) — белый, как одежда летом. И огонь у него тоже белый. Он твердит: «Оставь меня к югу, оставь меня к югу!»

У восточного буя бочка полосатая, чёрно-белая, как бока у зебры (рис. 32). И белый огонёк его мигает ночью часто-часто: белое — чёрное, белое — чёрное. Восточный буй говорит: «Оставь меня к востоку!»

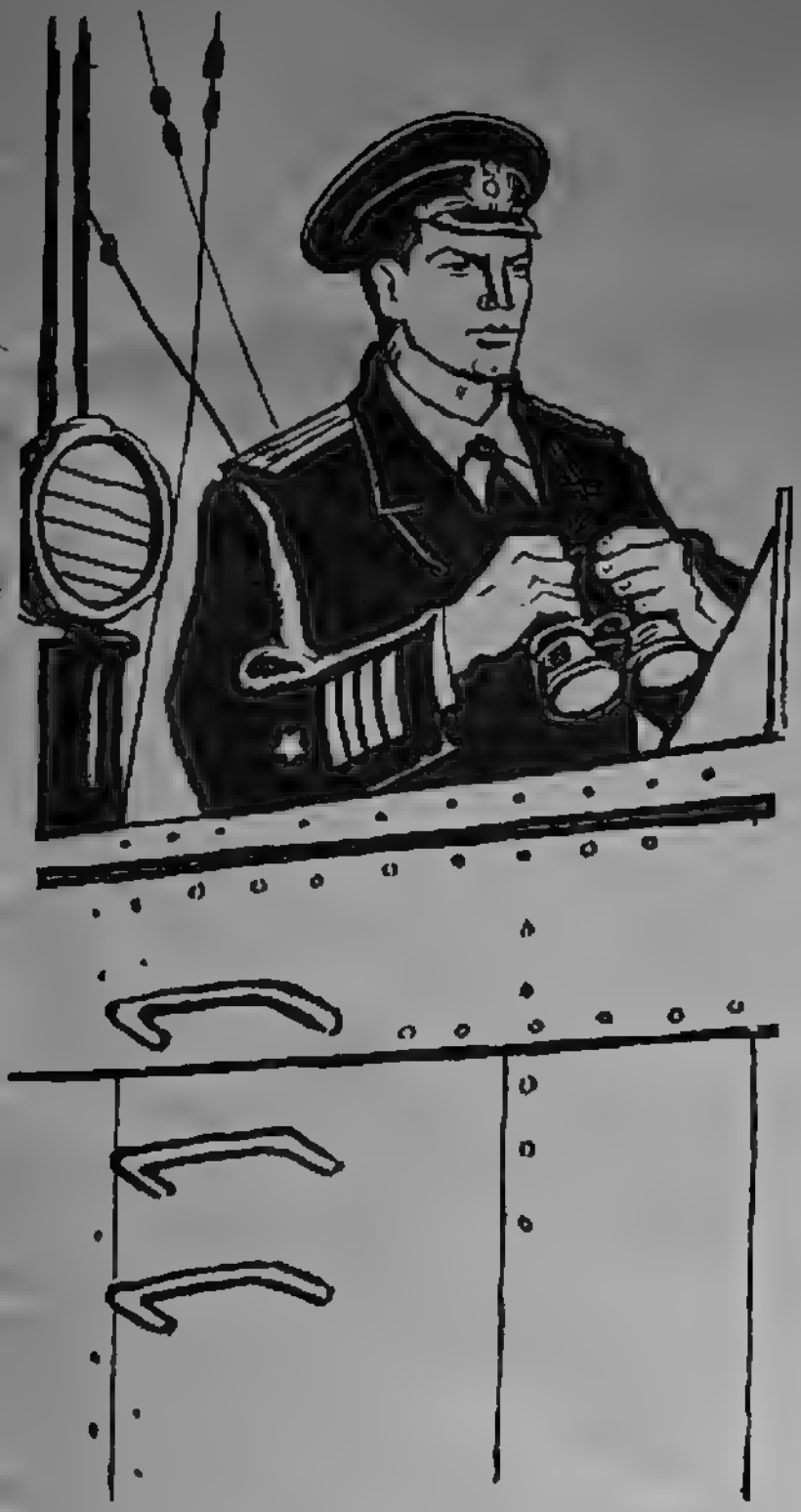
А с противоположной стороны стоит западный буй, тоже полосатый, но бело-красный (рис. 33). И огонь его ночью мигает красным светом часто-часто. Его надо оставлять к западу.

Запомни эти четыре буя. Это очень важно, ведь посадка на мель — авария! Очень опасное и позорное происшествие для экипажа.

Есть в морях и другие буи. Но особенно важно знать буи фарватеров в минных полях. Во время войны, чтобы враг не мог подойти к нашему берегу, ставятся морские мины. С поверхности моря их не видно. Притаилась мина и ждёт, пока подойдёт корабль. Одни мины взрываются от удара о корпус корабля, другие срабатывают, как только он приблизится. Взрыв мины такой сильный, что корабль получает пробоины и тонет.

Как же плавать среди мин нашим кораблям? Для этого в минных полях оставляют или протраливают кораблями-тральщиками безопасные проходы — фарватеры. А чтобы наши моряки знали, где фарватер, по обеим сторонам его ставятся специальные буи с номерами. Левые, считая со стороны моря, красные (рис. 34), правые — чёрные (рис. 35). А на надстройке, чтобы не спутать с другими буями, — чёрный, как мина, круг на жёлтом фоне.

«Берегись, моряк! — предупреждает буй. — За мной притаились мины!» Не заходи за края фарватеров. Поворачивай только там, где стоят осевые поворотные буи (рис. 36). У них есть белая полоса на бочке и номер на надстройке.



КОМАНДИР КОРАБЛЯ

Вот ты и командир корабля. Поздравляю! Большая честь и ответственность командовать советским боевым кораблём. Командир — главный моряк на корабле, начальник всего экипажа.

Теперь, когда ты входишь на корабль, вахтенный офицер командует: «Смирно!» Это значит, что весь экипаж готов выполнять твои приказания. Ты поднялся на мостик, и старший помощник докладывает: «Товарищ командир, корабль к бою и походу приготовлен!»

Что же ты ждёшь, командир? Не медли. Скорее в море! В гавани негде маневрировать, тут корабль беззащитен.

Запомни, как это делается.

Нажимай клавишу колоколов громкого боя, давай длинный звонок и объявляй в микрофон: «Боевая тревога! По местам стоять, со швартовов сниматься!»

Сигнал боевой тревоги и твой голос, усиленный динамиками, разнеслись по всем помещениям, отсекам, кубрикам и каютам корабля. По стальным палубам и трапам раздался грохот от топота множества ног матросов, стремглав бегущих на боевые посты. Захлопали тяжёлые стальные двери. Закрылись броневые люки. Проверив свои заведования, командиры боевых постов докладывают: «Боевой пост к бою и походу готов!» Не прошло и пяти минут, как старший помощник докладывает тебе: «Товарищ командир, корабль к бою и походу готов!»

К походу — ясно, а почему же к бою? Потому что, выйдя в море, корабль в любое время может встретиться с противником и получить боевой приказ.

Теперь надо выйти из порта, то есть отдать швартовы, перенести флаг на гафель, дать ход машинам и идти к выходу из гавани.

Подаётся команда: «Баковым на бак, ютовым на ют». И матросы бегут на свои места. Тогда командир корабля приказывает: «Отдать носовой, отдать кормовой!» И после доклада боцмана: «Швартовы отданы» командир приказывает: «Флаг перенести!»

Между кораблём и причалом появляется всё расширяющаяся полоска воды. Это корабль относит от причала ветром и течением. Пора давать ход машинам. Если впереди путь свободен, надо идти вперёд. Тогда командир переводит рукоятку машинных телеграфов на «малый вперёд». Если же корабль стоял носом к берегу, то даётся малый задний ход. Корабль вздрагивает и, постепенно набирая ход, начинает двигаться. А командир внимательно смотрит, чтобы не задеть соседние корабли, и подаёт нужные команды рулевому: «Право руля! Лево руля! Так держать!»

В гавани нужно двигаться малыми ходами, чтобы волны, которые расходятся от корабля, не наделали вреда: не побили шлюпки и катера, не порвали швартовы у больших кораблей.

И вот корабль прошёл ворота порта. Перед тобой открытое море, чистая вода до самого горизонта. Но помни: «Вышел в море — гляди в оба. Будь готов к бою и любым опасностям!» Поэтому подаётся команда: «Стоять по местам боевой тревоги!» И матросы разбегаются на свои боевые посты: к ракетам, пушкам, торпедным аппаратам...

О мелях и минных полях ты уже знаешь. Бывают и другие опасности. Вот появился корабль. Он стоит на якоре (рис. 37). Ночью на носу и корме корабля зажигаются белые огни. Корабль, стоящий на якоре, можно обойти с любой стороны: и справа, и слева. Командуй рулевому!

А если в море встретится корабль на ходу и курсы ваших кораблей пересекаются (рис. 38)? Чтобы с ним не столкнуться, запомни правило: «Уступает дорогу тот, кто видит другой корабль справа». Чтобы уступить дорогу, надо повернуть тоже вправо.

Не успели разойтись с кораблём, как над водой появился туман. Видимость ухудшилась (рис. 39). Чтобы не столкнуться со встречным кораблём, который движется в тумане, надо уменьшить ход, подавать звуковые сигналы и слушать сигналы других кораблей. Корабль на ходу в тумане подаёт гудок каждую минуту. Если же он остановился, то два гудка. А когда стал на якорь — часто звонит в колокол.

Боевые корабли должны плавать в любую погоду: и в туман, и ночью. Чтобы видеть всё вокруг, включают радиолокатор. У него экран, как у телевизора. На фоне тёмной воды видны светлые очертания берегов, яркие, похожие на запятые, пятнышки — встречные корабли, точки от буев.

Туман рассеялся. И вдруг — доклад впередсмотря-

щего — матроса, стоящего у самого носа корабля: «Прямо по курсу плавающая мина!» (рис. 40). Мина — это опасно! Надо быстро оценить обстановку. Откуда дует ветер? Он может нанести корабль на мину. Потому что ветер сильнее действует на корабль, чем на мину. Хотя у современных кораблей нет парусов, но «парусят» их надстройки, а мина только чуть высовывается из воды. Значит, если мина прямо по курсу, а ветер справа по ходу корабля, надо повернуть немного влево и уклониться от мины «под ветер» — в ту сторону, куда дует ветер. Тогда он будет ещё дальше относить корабль от мины.

Если сделать наоборот, повернуть в сторону ветра, ветер может нанести корабль на мину. Сильный взрыв, вода хлынет через подводные пробоины, и корабль потонет... Ошибка в море смерти подобна!

Вдруг доклад сигнальщика: «Самолёт справа, пикирует на корабль!» (рис. 41). Чтобы самолёт промахнулся и сбросил бомбы мимо корабля, нужно, как только он войдёт в пике — станет как бы падать на корабль, резко повернуть корабль в сторону самолёта и увеличить ход до самого полного. Значит, командуй сразу: «Право на борт, самый полный вперёд, огонь по самолёту!» И фонтаны от упавших в воду бомб окажутся в стороне от твоего корабля. А может быть, и самолёт, сбитый меткими артиллеристами, задымит и врежется в море. «Ура! Победа».

Кто спас корабль? Сигнальщик. Это он вовремя заметил вражеский самолёт, подкравшийся со стороны солнца. И ты — командир, и рулевой, и артиллеристы... На корабле успех зависит от каждого моряка!

В море надо зорко смотреть: не виден ли перископ подводной лодки, охотящейся за кораблём, нет ли следа торпеды? Надо осматривать горизонт — не появился ли корабль врага, и следить за небом — не летит ли ракета или самолёт. Прозевал — проиграл, а в бою, значит, погиб!

Опять докладывает впередсмотрящий: «След торпеды, слева по носу!» (рис. 42). Учти, торпеда ещё опаснее, чем мина. Сила взрыва у неё такая же, но она самодвижущаяся, очень быстроходная и нацелена врагом прямо на твой корабль. Чтобы избежать взрыва торпеды, надо немедленно повернуть в её сторону, увеличить ход и управлять рулём так, чтобы торпеда промчалась мимо корабля.

А если торпеда настигает корабль с кормы, надо увеличить ход, сбросить перед ней глубинные бомбы и резко отвернуть на другой курс. Взрыв бомб может сбить торпеду с боевого курса или подорвать её.

Но самый опасный враг для любого корабля — ракеты (рис. 43). У них очень большая скорость, и они сами находят цель! Ракеты запускают с кораблей и с берега. Ракету, летящую к твоему кораблю, обнаружит радиолокатор. Её необходимо сбить подальше от корабля. Дорога каждая секунда! Надо открыть заградительный артиллерийский огонь — поставить огневую завесу на пути ракеты. А если на корабле есть свои зенитные управляемые ракеты — ЗУРСЫ, то вражескую ракету можно сбить своей противоракетой типа «корабль — воздух».

Выпустив ракету, корабль должен резко изменить курс, чтобы уклониться от других ракет противника. Командуй: «Открыть заградительный огонь!»

Подводная лодка, чтобы скрыться от вражеских ракет, погружается на большую глубину. Если же ты сам командир ракетоносца, будь готов к пуску ракет. Как только неприятель появится в пределах дальности твоих ракет, объявляй: «Боевая тревога!» и давай целеуказание: «По крейсеру курсовой угол... дистанция... залп!» И могучая ракета, оставляя огненный след, устремится вдаль и настигнет врага!

Неприятельскую подводную лодку нужно атаковать глубинными бомбами. Увидел перископ — атакуй её (рис. 44). Раньше бомбы сбрасывали на лодку

только с кормы корабля. А теперь с помощью реактивных бомбомётов выстреливают глубинные бомбы туда, где обнаружена подводная лодка, или запускают в сторону лодки противолодочные управляемые ракеты — ПЛУР. Они летят по воздуху, а потом ныряют в море и взрываются у подводной лодки.

Командуй: «Бомбомёты, залп!»

Если бомбы попали, то на поверхности моря появляются большой пузырь воздуха, радужные пятна от топлива и масел, всплывают обломки. Победа! Подводная лодка потоплена.

Победителем возвращаешься ты в военно-морскую базу. Но даже победителю нельзя входить в гавань без разрешения. Сначала в базе должны убедиться, свой ли входит корабль, потом проверить, нет ли опасности у входа в гавань, не выходит ли навстречу другой корабль. Для этого у входа в военно-морскую базу есть сигнальный пост. На корабле, который хочет войти, сначала поднимают свои флажные позывные и передают вспышками прожектора сигнал: «Прошу разрешения войти в гавань».

Если вход разрешён, на посту поднимают сигнал (на рисунке 45, справа). А если вход запрещён, другой сигнал (на рисунке 45, слева). Входя в порт, надо уменьшить ход. Швартоваться можно только к тому причалу, где поднят жёлтый флаг — флаг «Д» (рис. 22). Он означает: «Разрешаю».

Командуй: «Малый вперёд! По местам стоять, на швартовы становиться. Концы и краны с левого борта изготовить. Стоп, машина. Малый назад». А когда корабль остановился: «Подать швартовы. Флаг перенести. Подать сходню!»

Если ты всё сделал правильно, тебя, как победителя, на причале встретит командующий флотом. В знак победы твоему кораблю вручается Гвардейский военно-морской флаг.

Ты — победитель! Твой корабль — гвардейский!